

### **Justificación de las tablas:**

**Usuario:** Se utilizaría para guardar la información de cada jugador. Sus atributos hacen que se le pueda identificar a cada usuario de acuerdo a su información de registro inicial y contacto.

**Carta:** Esta tabla almacenaría la información de las cartas que los usuarios pueden coleccionar. Aquí se describen las características y habilidades que identifican a cada carta

**Baraja:** Se guarda la información de las barajas creadas por los usuarios, se identifica a cada baraja y el contenido de esta misma de acuerdo al jugador a la que pertenece.

**Partida:** Se almacena información de las partidas que se han jugado; resulta útil para tener un registro de cada partida, la fecha, duración y el resultado de esta.

**Turno:** Se necesitaría una tabla de turno para almacenar la información de los turnos realizados por los jugadores a lo largo de una partida. Se identifica cada turno con su resultado y momento en la partida.

**Habilidad:** Es necesaria para almacenar la información de las habilidades que pueden tener las cartas. Aquí se le identifica a cada habilidad, con su efecto y forma de uso.

**Logro:** Esta tabla almacenaría la información de los logros que los usuarios pueden obtener en el juego. Cada logro tiene un nombre, una descripción y una cantidad de puntos. Se llevaría un registro de los logros de cada usuario.

**Compra:** Esta tabla es necesaria para almacenar la información de las compras que cada usuario realiza. Los atributos permiten identificar a cada compra, qué usuario la realizó, qué carta compró y cuánto pagó.

**Evento:** Útil para guardar la información de los eventos especiales con un nombre único, fecha y descripción. Los usuarios pueden participar en estos eventos y se lleva un registro de los eventos y sus participantes.